Sound Laboratory

ZOOM®

Guitar Effects & Amp Simulator

G3/G3X

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM G3/G3X entschieden haben.
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des G3/G3X bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.
Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise.....2
Einleitung.....3
Begriffe in diesem Handbuch.....3
Bezeichnung der Bedienelemente.....4
Einschalten des Geräts.....6
Einstellen der Effekte.....8
Auswahl von Patches.....12
Speichern von Patches.....14
Einstellen bestimmter Patch-Parameter.....16
Ändern verschiedener Einstellungen.....20
Einsatz des Tuners.....26
Einsatz der Rhythmus-Funktion.....28
Einsatz des Loopers.....30
Einsatz der Audio-Interface-Funktionen.....36
Einstellen des Expression-Pedals.....37
Aktualisieren der Firmware.....38
Zurücksetzen des G3/G3X auf die Werkseinstellungen.....39
Effekt-Typen und -Parameter.....40
Fehlerbehebung.....58
Spezifikationen.....59
Rhythmus-Liste.....59

© ZOOM CORPORATION

Dieses Dokument darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder reproduziert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

⚠ **Warnung**	Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.
⚠ **Vorsicht**	Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.

Weitere Symbole

❗	Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen
⃠	Verbotene Handlungen

⚠ Warnung

Betrieb über ein Netzteil

❗ Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.

⃠ Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung, Kabelbelegung oder Spannung. Wenn Sie das Produkt in anderen Ländern oder Regionen verwenden möchten, in denen die Netzspannung von der auf dem Netzteil angegebenen abweicht, fragen Sie bei Ihrem ZOOM-Händler nach einem passenden Netzteil.

Batteriebetrieb

❗ Verwenden Sie vier herkömmliche 1,5 Volt Batterien vom Typ AA (Alkaline oder Nickel-Metal-Hydrid).

❗ Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.

❗ Betreiben Sie das Gerät immer mit geschlossenem Batteriefach.

Modifikationen

⃠ Öffnen Sie niemals das Gehäuse und versuchen Sie nicht, das Produkt zu modifizieren.

⚠ Vorsichtsmaßnahmen

Produkthinweise

❗ Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.

❗ Es dürfen keine Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

Vermeiden Sie den Betrieb:

⃠ bei besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.

⃠ in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.

⃠ in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.

⃠ an Orten mit starken Vibrationen.

⃠ in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

❗ Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.

❗ Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Hinweise zum Batteriebetrieb

❗ Achten Sie im Batteriebetrieb auf die korrekte Ausrichtung (+/–).

❗ Verwenden Sie den angegebenen Batterie-Typ. Verwenden Sie keinesfalls alte und neue Batterien oder Batterien unterschiedlicher Hersteller oder Typen gemeinsam. Wenn Sie das Gerät länger nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.

❗ Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

❗ Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.

❗ Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

Lautstärke

⃠ Betreiben Sie Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der G3/G3X größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den G3/G3X und das betroffene Gerät weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, so auch beim G3/G3X, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrungenes Tuch verwenden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin).

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrecht

- Windows®, Windows Vista® und Windows® 7 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Einleitung

Sechs gleichzeitige Effekte

Bis zu sechs verschiedene Effekte lassen sich beliebig kombinieren und gleichzeitig verwenden. Mit Hilfe der SCROLL-Tasten schalten Sie schnell zwischen den angezeigten Effekten um.

Fühlt sich an, als ob man mit Bodeneffekten arbeitet

Drei Effekte können gleichzeitig angezeigt und intuitiv über die Parameter-Regler und Fußschalter bearbeitet werden.

Realistisches Verstärker-Modelling

Mit Hilfe unseres ZFX-IV DSPs haben wir die obertonreiche Verzerrung und charakteristische Sättigung von Röhrenverstärker originalgetreu nachgebildet.
Die sorgfältig modellierten Sounds sprechen extrem gut auf dynamisches Picking und den Volume-Regler der Gitarre an.

Kombinieren Sie verschiedene Effekte nach Wunsch

Mit seinen über 100 frei kombinierbaren Effekt-Typen präsentiert sich der G3/G3X als Multi-Effekt, der Ihrer Vorstellungskraft keine Grenzen setzt.

Auf Rhythmus-Funktion synchronisierbarer Looper

Der Looper kann sich auf Rhythmen synchronisieren und Phrasen bis zu 40 Sekunden aufnehmen.

Mit der Software ZOOM Edit & Share kompatibel

Der G3/G3X kann mit der Software Edit & Share betrieben werden, die als Patch-Editor und -Librarian, zum Sichern der Patches auf dem Computer sowie zum Ändern der Effekt-Anordnung dient. Weitere Informationen zu Edit & Share erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp/).

Begriffe in diesem Handbuch

Patch

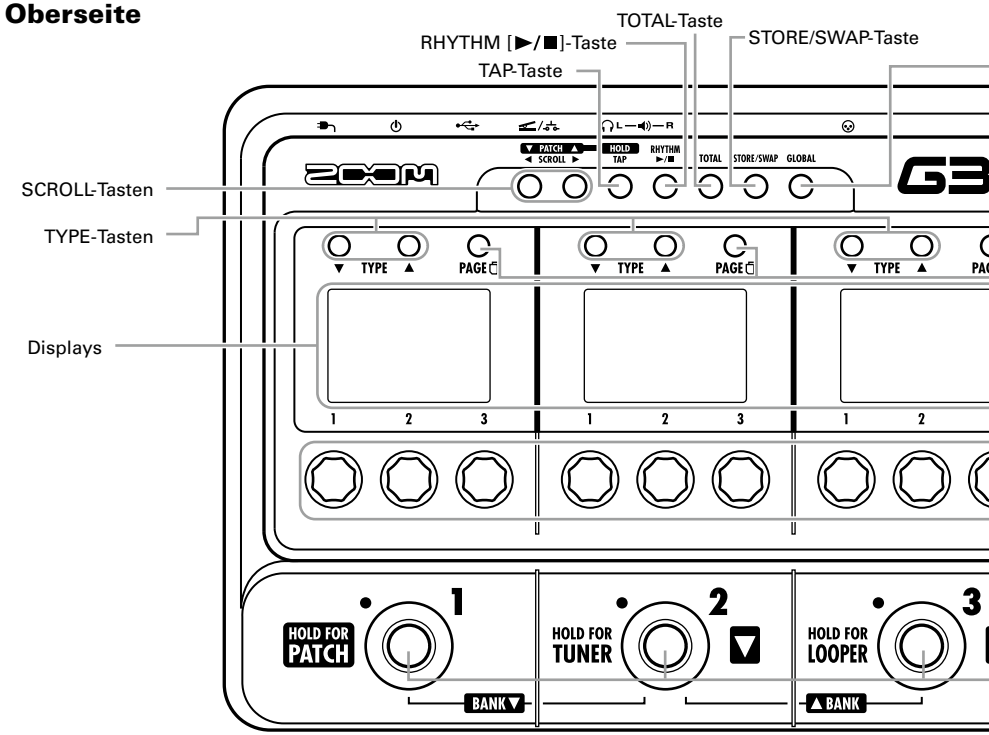
Der ON/OFF-Status und die Parametereinstellungen jedes Effekts werden als „Patch" gespeichert: Über diese Patches speichern Sie Effekte und rufen diese auf. Der G3/G3X kann 100 Patches speichern.

Bank

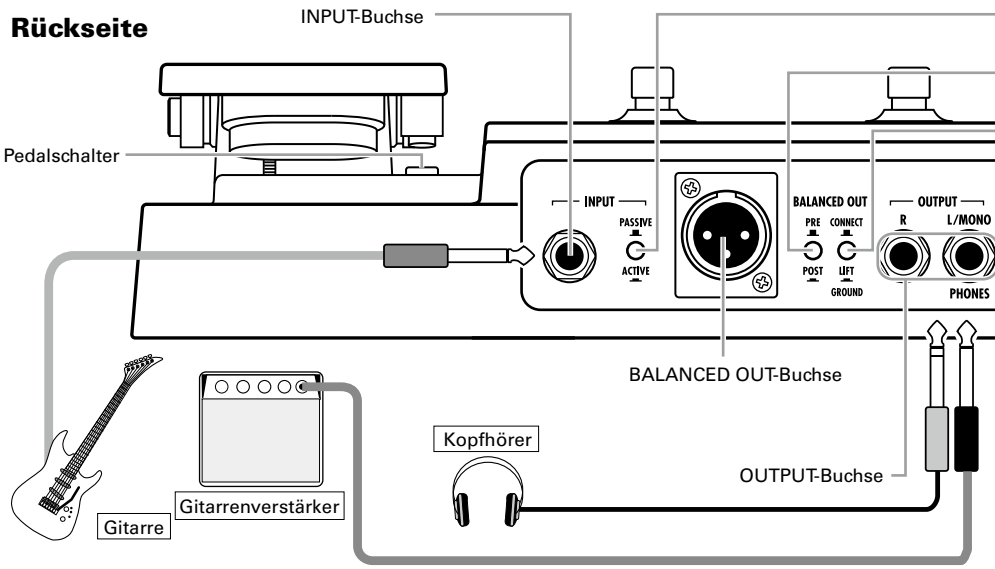
Eine Kombination aus 10 Patches wird als „Bank" bezeichnet. Der G3/G3X verfügt über die 10 Bänke A–J.

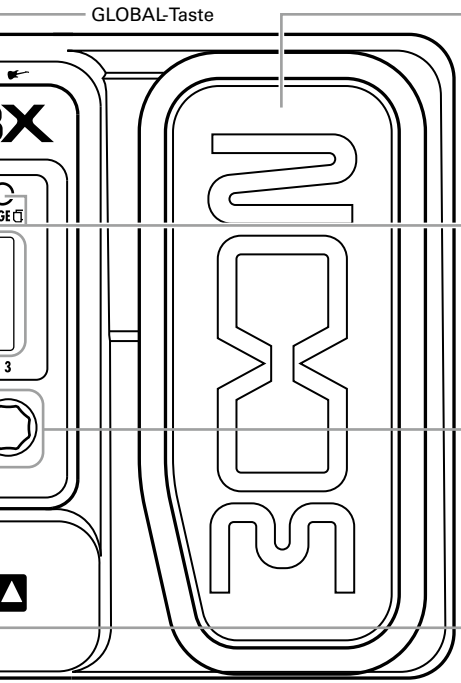
Bezeichnung der Bedienelemente

Oberseite



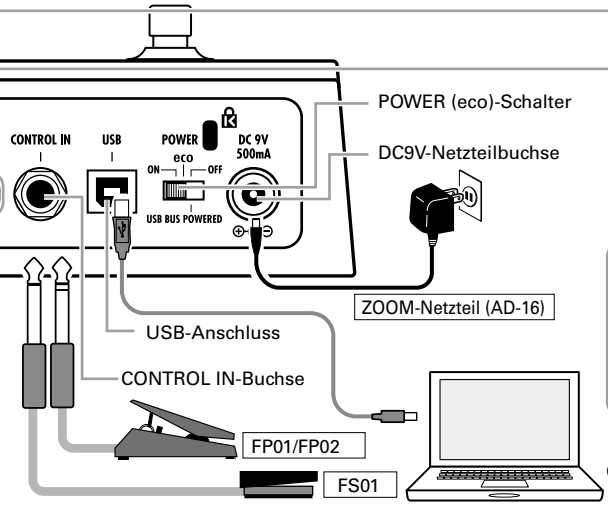
Rückseite





ACTIVE/PASSIVE-Schalter

Mit diesem Schalter passen Sie die INPUT-Impedanz des GE3/GE3X an. Verwenden Sie die Stellung „Active" (gedrückt), wenn Sie ein Effektpedal zwischen Ihrem Instrument und dem GE3/GE3X einschleifen oder eine Gitarre mit aktiven Pickups spielen. Verwenden Sie „Passive" (nicht gedrückt) bei Gitarren mit passiven Pickups.



PRE/POST-Schalter

Mit diesem Schalter bestimmen Sie, wo das Signal für die Buchse BALANCE OUT abgegriffen wird. In der Stellung „POST" (gedrückt) wird das Signal hinter den GE3/GE3X-Effekten abgegriffen. In der Stellung „PRE" (nicht gedrückt) liegt der Abgriff vor den GE3/GE3X-Effekten.

GROUND-Schalter

Mit diesem Schalter schalten Sie die Buchse BALANCE OUT auf Masse.

In der Stellung „LIFT" (gedrückt) ist der Signalweg von der Masse getrennt, in der Stellung „CONNECT" (nicht gedrückt) dagegen mit ihr verbunden.

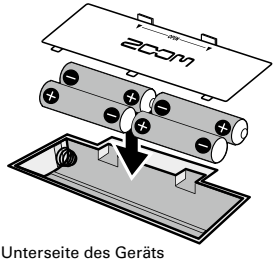
Einschalten des Geräts

So schalten Sie das Gerät ein

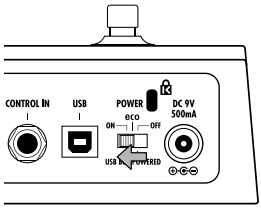
- Drehen Sie die Lautstärke des Verstärkers ganz herunter.

■ Im Batteriebetrieb

Setzen Sie Batterien in das Batteriefach ein und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

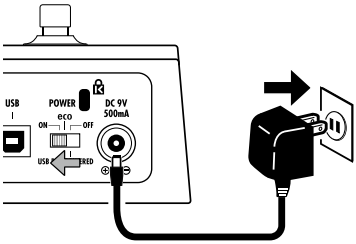


Unterseite des Geräts



■ Im Netztteilbetrieb

Schließen Sie das Netzteil an und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Schalten Sie den Verstärker ein und ziehen Sie die Lautstärke auf.

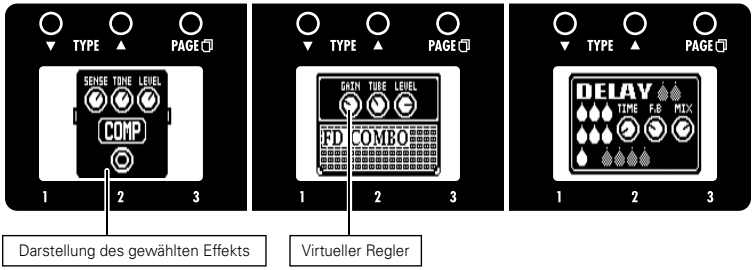
Eco-Einstellung des POWER-Schalters verwenden

Wenn der G3/G3X für etwa 25 Minuten nicht benutzt wird, schaltet er automatisch auf Standby.

Der G3 / G3X wird nicht auf Standby geschaltet, solange ein Gitarrensignal anliegt.

Display-Informationen

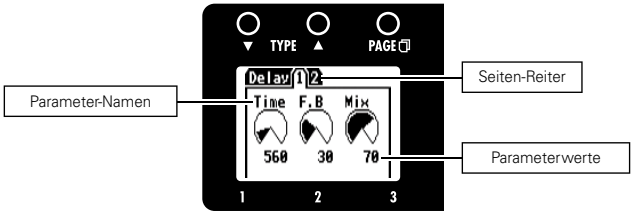
■ Die Haupt-Screens zeigen das aktuelle Patch



HINWEIS

- Die Stellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.

■ Die Edit-Screens zeigen den Parameter, der editiert wird



HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

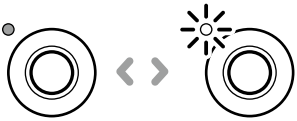
Einstellen der Effekte

Stellen Sie sicher, dass die Haupt-Screens eingeblendet werden.

1 So schalten Sie Effekte AN und AUS

- Drücken Sie , und .

- Der Effekt wird an-/abgeschaltet.



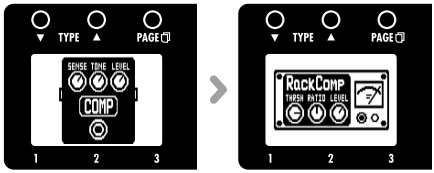
ANMERKUNG

- Ein Effekt ist aktiv (ON), wenn die LED des Fußschalters leuchtet.
- Ein Effekt ist inaktiv (OFF), wenn die LED des Fußschalters nicht leuchtet.

2 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie ▼ TYPE ▲.

- Der Effekt-Typ wird geändert.



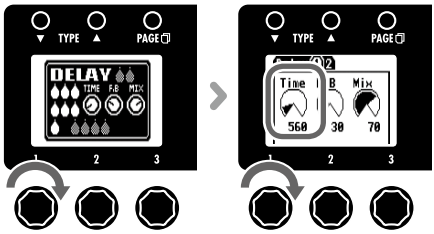
HINWEIS

- Auf Seite 40 finden Sie Informationen zu den Effekt-Typen und -Parametern.
- Ist im Menü GLOBAL die Funktion AUTO SAVE aktiviert, werden die Änderungen automatisch gespeichert (siehe Seite 24).

3 So stellen Sie die Parameter ein

- Drehen Sie 1, 2 und 3.

- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



ANMERKUNG

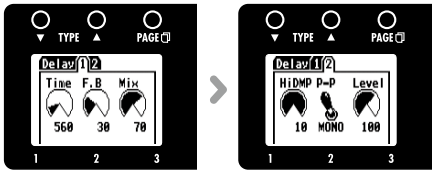
- Time, Rate und andere Effektparameter können in Notenwerten eingegeben werden, die sich auf das Tempo synchronisieren.

WEITER >>>

4 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie PAGE.

- Die nächste Seite wird geöffnet.



Effekt-Prozessorleistung

Im GB/GBX können Sie sechs Effekte beliebig kombinieren. Wenn Sie allerdings Effekt-Typen wählen, die besonders viel Prozessorleistung belegen (z. B. Amp Modelling), ist es möglich, dass die verfügbaren Prozessorleistung nicht ausreicht. Wenn die erforderliche Prozessorleistung für den gewünschten Effekt die verfügbare Leistung übersteigt, wird die Meldung „DSP Full!" eingeblendet und der Effekt wird auf Bypass geschaltet. Um das zu verhindern, wechseln Sie einen oder mehrere Effekt-Typen oder schalten diese auf THRU.

ANMERKUNG

- Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

HINWEIS

- Drücken Sie PAGE mindestens eine Sekunde, um einen Effekt schnell auf THRU zu schalten.

5 Durch die angezeigten Effekte blättern

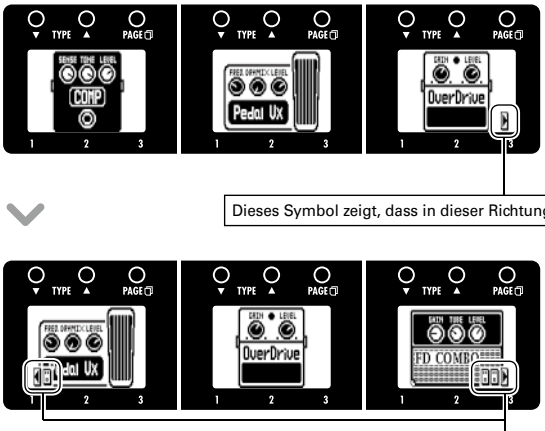
• Drücken Sie ◄ SCROLL ► .

HINWEIS

Sie können zum Blättern auch die Fußschalter verwenden.

- Nach links: Drücken Sie 1 und 2 gleichzeitig.
- Nach rechts: Drücken Sie 2 und 3 gleichzeitig.

Beispiel: Drücken Sie ►

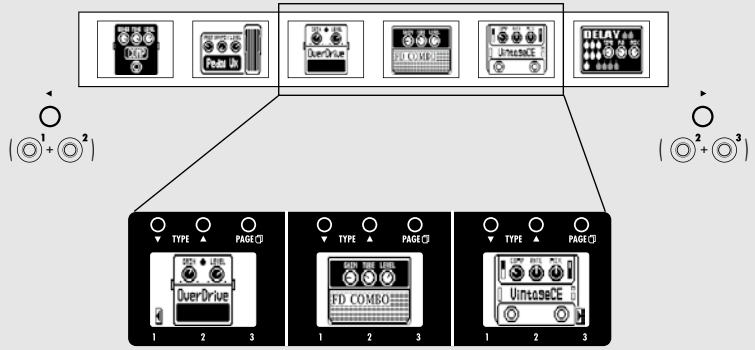


Dieses Symbol zeigt, dass in dieser Richtung weitere Effekte verfügbar sind.

Dieses Symbol zeigt die Anzahl der Effekte in dieser Richtung an.

Informationen zum Blättern durch die Effekte

Beim GT/GTX können Sie bis zu sechs Effekte beliebig kombinieren und gleichzeitig nutzen. Im Display werden jeweils drei Effekte gleichzeitig angezeigt. Durch Blättern können Sie den sichtbaren Bereich der Effekt-Chain verschieben und zuvor verborgenen Effekte anzeigen.



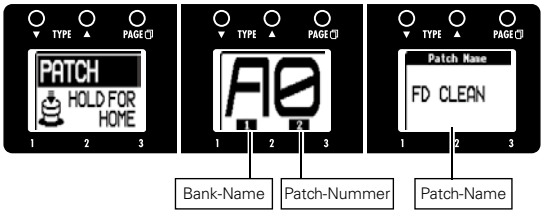
Auswahl von Patches

Stellen Sie sicher, dass der Haupt-Screen eingeblendet wird.

1 So aktivieren Sie die Patch-Auswahl

- Drücken und halten Sie HOLD FOR PATCH 1 für 1 Sekunde.

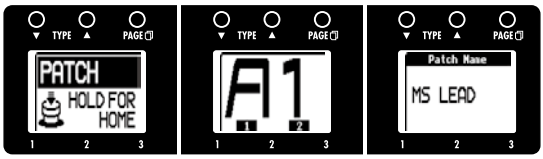
- Der Screen zeigt die Patch-Bank, -Nummer sowie den -Namen.



2 So ändern Sie das Patch

- Drücken Sie 2, um das nächstniedrigere Patch auszuwählen.
- Drücken Sie 3, um das nächsthöhere Patch auszuwählen.
- Bedienen Sie 2 des mittleren Effekts.

- Die Patch-Nummer und der -Name ändern sich.



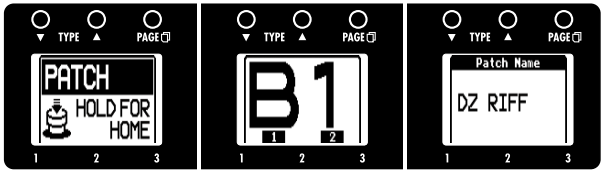
HINWEIS

- Halten Sie TAP gedrückt (◄ SCROLL ►) und drücken Sie ◄ ►, um ein Patch zu ändern.

3 So wechseln Sie die Bank

- Drücken Sie 1 und 2, um die nächstniedrigere Bank auszuwählen.
- Drücken Sie 2 und 3, um die nächsthöhere Bank auszuwählen.
- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.

- Die Patch-Bank und der -Name ändern sich.



ANMERKUNG

- Wenn Sie zwei Fußschalter gleichzeitig drücken, kann der Sound eventuell von dem Fußschalter beeinflusst werden, den Sie etwas früher auslösen. Um das zu verhindern, sollten Sie beim Umschalten der Bank nicht spielen.

4 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken und halten Sie HOLD FOR PATCH 1 für 1 Sekunde.

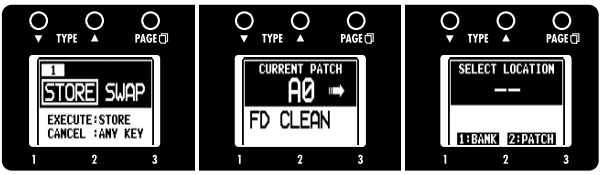
Speichern von Patches

Ist die Funktion AUTO SAVE aktiviert (ON), werden bearbeitete Parameter automatisch gespeichert.

1 So speichern oder swappen Sie ein Patch

- Drücken Sie STORE/SWAP .

- STORE/SWAP blinkt und der folgende Screen wird eingeblendet.



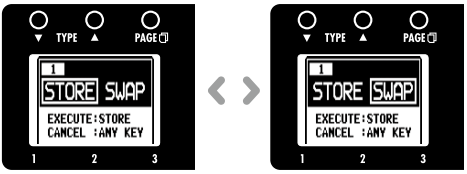
Ausgewähltes Patch

Zielort für das gespeicherte/geswappte Patch

2 So wählen Sie, ob das Patch gespeichert oder geswappt wird

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

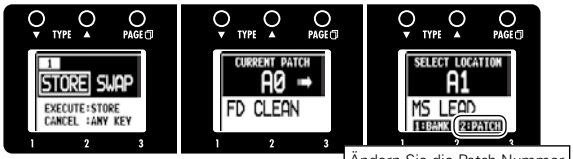
Store Swap



3 So bestimmen Sie, wohin das neue Patch gespeichert oder geswappt werden soll

■ So ändern Sie die Ziel-Nummer für das Speichern/Swappen

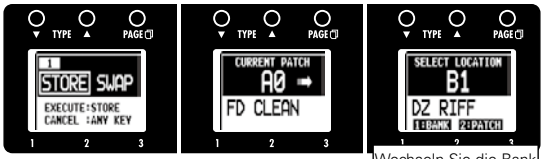
• Bedienen Sie 2 des rechten Effekts.



Ändern Sie die Patch-Nummer

■ So wechseln Sie die Bank für das Speichern/Swappen

• Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



Wechseln Sie die Bank

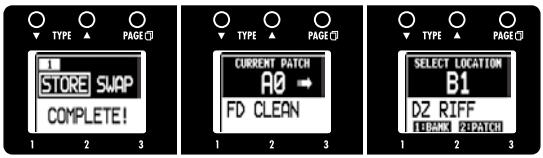
ANMERKUNG

- Ist im Menü GLOBAL die Funktion AUTO SAVE aktiviert (ON), kann das aktuelle Patch nicht als Ziel ausgewählt werden.

4 So schließen Sie das Speichern/Swappen eines Patches ab

• Drücken Sie STORE/SWAP .

• Nachdem „COMPLETE!“ im Display erscheint, wird das Store/Swap-Patch geöffnet.



HINWEIS

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

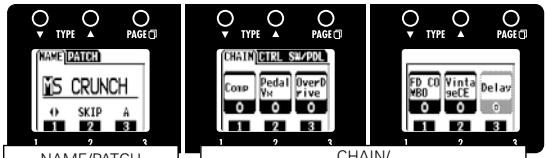
Einstellen bestimmter Patch-Parameter

1 So aktivieren Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie TOTAL.

ANMERKUNG

- Alle Einstellungen der TOTAL-Parameter werden separat für jedes Patch gespeichert.

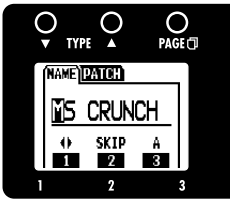


NAME/PATCH

CHAIN/
CTRL SW/PDL

2 So ändern Sie den Patch-Namen

- Bedienen Sie 1, 2 und 3 des linken Effekts.



1 : Bewegen Sie den Cursor mit 1.

SKIP 2 : Wechseln Sie zwischen den Zeichen/Symbolen mit 2.

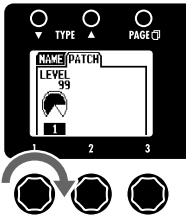
A 3 : Ändern Sie das Zeichen mit 3.

ANMERKUNG

- Die folgenden Zeichen und Symbole stehen zur Verfügung:
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (Leerzeichen)

3 So passen Sie den Patch-Pegel an

- Drücken Sie PAGE im linken Effekt und bedienen Sie 1.



ANMERKUNG

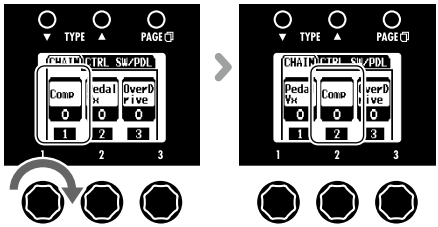
- Der Einstellbereich ist 0-120.

HINWEIS

- Um die Gesamtlautstärke aller Patches zu ändern, stellen Sie das MASTER LEVEL ein (siehe Seite 20).

4 So ändern Sie die Reihenfolge der Effekte

- Bedienen Sie (1), (2) und (3) des mittleren bzw. rechten Effekts, um die Effekte zu verschieben.



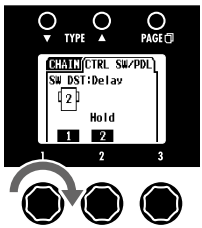
HINWEIS

- Deaktivierte (OFF) Effekte werden grau dargestellt.

5 So konfigurieren Sie eine optionale Fußschalter-Funktion

- Drücken Sie PAGE und bedienen Sie (1) des mittleren Effekts.

- Die zuweisbaren Effekt-Funktionen werden angezeigt.



HINWEIS

- BYPASS/MUTE: Schaltet den Effekt auf Bypass oder stumm.
- TAP TEMPO: Drücken Sie den Fußschalter wiederholt im gewünschten Tempo, um das Tempo für die Rhythmus-Funktion, den Looper und die Effekte einzugeben.
- NO ASSIGN: Dem Fußschalter ist keine Funktion zugewiesen.
- Mit (2) wählen Sie die gewünschte Funktion aus, sofern der gewählte Parameter mehrere Funtionen anbietet.

ANMERKUNG

- Damit diese Funktionen genutzt werden können, muss auch der jeweilige Effekt aktiviert sein (ON).
- Einzelheiten zu den Parametern, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".
- Sie können ein ZOOM FP01 oder FP02 Pedal an den G3X anschließen und als Volume Pedal verwenden.

WEITER >>>

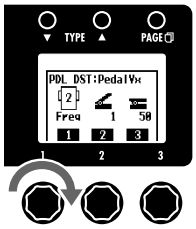
6 So richten Sie ein Expression-Pedal ein

Verwenden Sie das eingebaute Expression-Pedal des GBX oder beim GB ein optionales externes Expression-Pedal (ZOOM FP01/FP02) zur Echtzeitsteuerung der Lautstärke und anderer Effekt-Parameter.

■ So ordnen Sie dem Pedal einen Parameter zu

- Drücken Sie PAGE im mittleren Effekt und bedienen Sie 1 des rechten Effekts.

- Parameter, die sich dem Expression-Pedal zuweisen lassen, werden im rechten Display angezeigt.



ANMERKUNG

- Sind gleichzeitig mehrere Effekte mit „AUTO ASSIGN"-Unterstützung aktiv, werden die Parameter all dieser Effekte gleichzeitig dem Expression-Pedal zugewiesen.
- Einzelheiten zu den Parametern, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".

HINWEIS

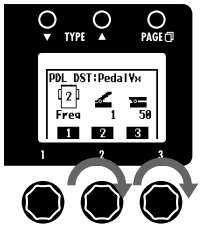
- INPUT VOL: Steuert den Eingangspegel
- OUTPUT VOL: Steuert den Ausgangspegel (Hat keinen Einfluss auf die Pegel von Rhythmus-Funktion oder Looper.)
- AUTO ASSIGN: Ist ein Effekt mit „AUTO ASSIGN"-Unterstützung ausgewählt, werden die Parameter dem Pedal automatisch folgendermaßen zugewiesen.

Effekt-Typ	Parameter
PedalVx	Freq
PedalCry	Freq
TheVibe	Speed
PDL Pitch	Bend
PDL MnPitch	Bend

- NO ASSIGN: Den Fußschaltern ist keine Funktion zugewiesen.
- Einem Expression-Pedal zugewiesene Effekte lassen sich über den Pedalschalter ein- und ausschalten (ON/OFF).

■ So stellen Sie den über das Pedal steuerbaren Parameterbereich ein

- Bedienen Sie (2) des rechten Effekts, um den Minimalwert einzustellen.
- Bedienen Sie (3) des rechten Effekts, um den Maximalwert einzustellen.



HINWEIS

- Der Minimalwert kann höher als der Maximalwert eingestellt werden. Dann wird der Effekt beim Treten des Pedals schwächer und beim Öffnen des Pedals stärker.
- Wird AUTO ASSIGN verwendet, werden die Minimal- und Maximalwerte der Parameter automatisch festgelegt und können nicht verändert werden.

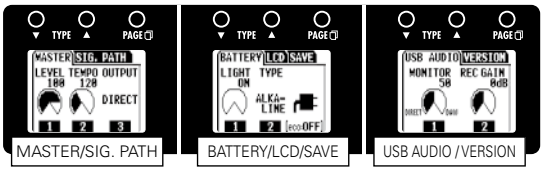
7 So verlassen Sie das Total-Menü

- Drücken Sie TOTAL .

Ändern verschiedener Einstellungen

1 So aktivieren Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie GLOBAL .



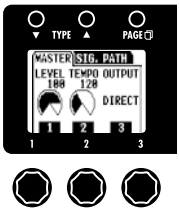
MASTER/SIG. PATH | BATTERY/LCD/SAVE | USB AUDIO / VERSION

ANMERKUNG

- Globale Parametereinstellungen betreffen alle Patches.

2 So passen Sie den Master-Pegel an

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

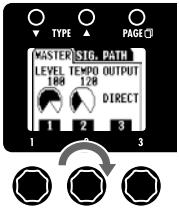


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-120.

3 So stellen Sie das Master-Tempo ein

• Bedienen Sie 2 des linken Effekts.

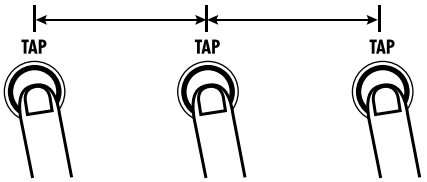


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

■ So tappen Sie das Tempo ein

• Drücken Sie TAP zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.

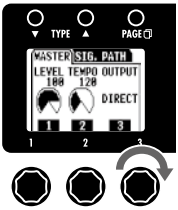


HINWEIS

- Sie können das Tempo über den (optionalen) Fußschalter FS01 eingeben (siehe Seite 17).

4 So wählen Sie die angeschlossenen Geräte aus

• Bedienen Sie 3 des linken Effekts.



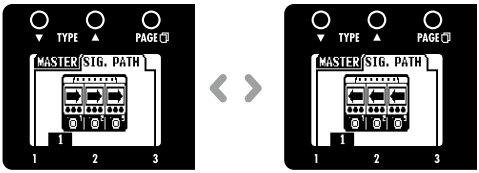
Parameterwert	Bedeutung
DIRECT	Zum Betrieb mit einem Kopfhörer oder Monitorlautsprechern
COMBO FRONT	Zum Betrieb an einem Combo-Verstärkereingang
STACK FRONT	Zum Betrieb an einem Topteil-Verstärkereingang
COMBO POWER AMP	Zum Betrieb an einem Return eines Combo-Verstärkers
STACK POWER AMP	Zum Betrieb an einem Return eines Topteil-Verstärkers

WEITER >>>

5 So ändern Sie die Signalflussrichtung

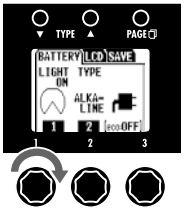
- Drücken Sie PAGE im linken Effekt.

- Bedienen Sie 1, um die Signalflussrichtung zu ändern.



6 So stellen Sie die Einschaltdauer der Hintergrundbeleuchtung ein

- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.



ANMERKUNG

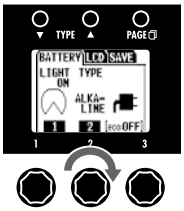
- Die Einstelloptionen sind ON und 1–30 Sekunden.

HINWEIS

- Durch Abschalten der Hintergrundbeleuchtung kann der Stromverbrauch reduziert werden.

7 So wählen Sie den Batterie-Typ aus

- Bedienen Sie 2 des mittleren Effekts, um den Batterietyp zwischen ALKALINE und Ni-MH (Nickel-Metallhydrid) umzuschalten.



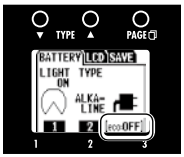
: im Batteriebetrieb
: im Netzteilbetrieb
: im USB-Bus-Power-Betrieb

ANMERKUNG

- Stellen Sie den richtigen Batterietyp ein, damit der Ladezustand der Batterie genau angezeigt wird.

8 So überprüfen Sie den Status des Eco-Modus

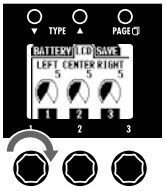
- Der Status des Eco-Modus (ON/OFF) wird unter dem Power-Symbol angezeigt.



9 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drücken Sie PAGE im mittleren Effekt.

Bedienen Sie 1, 2 und 3 des mittleren Effekts.

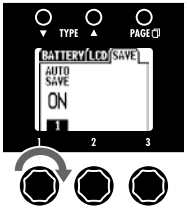


1 : Linkes Display
2 : Mittleres Display
3 : Rechtes Display

WEITER >>>

10 So stellen Sie die Funktion AUTO SAVE ein

- Drücken Sie PAGE im mittleren Effekt.
- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.

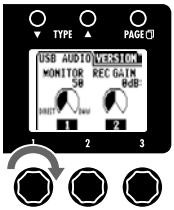


HINWEIS

- ON: Änderungen an Patches werden automatisch gespeichert.
- OFF: Änderungen an Patches müssen per Hand gespeichert werden (siehe Seite 14).

11 So passen Sie das Mischungsverhältnis zum Abhören von USB-Audio an

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.

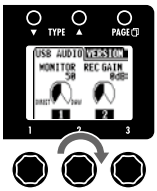


ANMERKUNG

- Steuert das Mischungsverhältnis zwischen den von einem angeschlossenen Computer ausgegebenen (DAW) und den am Signaleingang anliegenden und dann im Gerät bearbeiteten (DIRECT) Signalen.
- Der Einstellbereich ist 0-100.
- Stellen Sie als Wert 0 ein, wenn Sie nur das DIRECT-Signal, oder 100, wenn Sie nur das DAW-Signal abhören möchten.

12 So passen Sie den Aufnahmepegel an

- Bedienen Sie 2 des rechten Effekts.

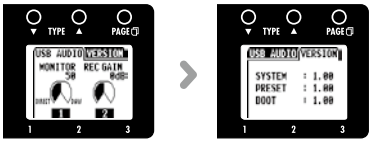


ANMERKUNG

- Steuert den Pegel des an den Computer ausgegebenen (DAW-Software) Signals.
- Der Einstellbereich ist ±6 dB.

13 So überprüfen Sie die Firmware-Versionen

- Drücken Sie PAGE im rechten Effekt.



HINWEIS

- Die aktuelle Systemsoftware (Firmware) finden Sie auf der ZOOM-Webseite: http://www.zoom.co.jp

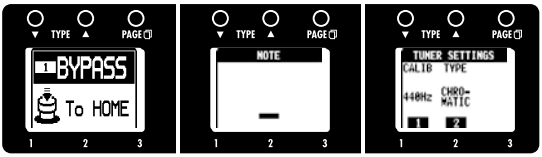
14 So verlassen Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie GLOBAL .

Einsatz des Tuners

1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken Sie für 1 Sekunde.

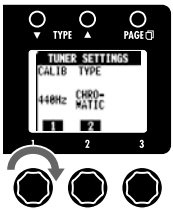


ANMERKUNG

- Bedienen Sie des linken Effekts, um zwischen BYPASS und MUTE umzuschalten.

2 So ändern Sie die Referenztonhöhe des Tuners

- Bedienen Sie des rechten Effekts.

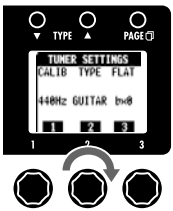


ANMERKUNG

- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann auf Werte von 435 - 445 Hz eingestellt werden.
- Die Referenztonhöhe wird auch gespeichert, wenn sich der POWER-Schalter in Stellung OFF befindet.

3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Bedienen Sie des rechten Effekts.



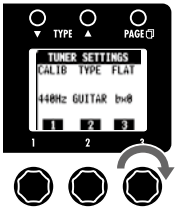
CHROMATIC
Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

Andere Tuner-Typen
Abhängig vom gewählten Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht. Wählen Sie aus den folgenden Stimmungen:

Anzeige	Bedeutung	Saiten-Nummer/Notenname						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Standard-Stimmung für alle Gitarren inklusive 7-Saiter	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	In der Stimmung open sind die leeren Saiten auf einen A-Akkord gestimmt	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	In der Stimmung open D sind die leeren Saiten auf einen D-Akkord gestimmt	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	In der Stimmung open E sind die leeren Saiten auf einen E-Akkord gestimmt	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	In der Stimmung open G sind die leeren Saiten auf einen G-Akkord gestimmt	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Diese alternierende Stimmung wird oft für Tapping etc. benutzt.	-	D	A	D	G	A	D

4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

- Bedienen Sie (3) des rechten Effekts.



ANMERKUNG

- Sie können die Stimmung um ein (♭×1), zwei (♭×2) oder drei (♭×3) Halbtöne herabsetzen.
- Wenn für TYPE die Einstellung CHROMATIC gewählt ist, kann keine Dropped-Stimmung verwendet werden.

5 So stimmen Sie Ihre Gitarre

- Spielen Sie die leere Saite, die Sie stimmen möchten, und stimmen Sie diese.

■ CHROMATISCHER TUNER

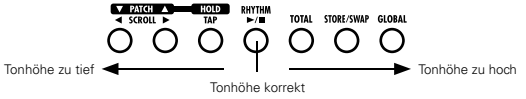
Der Name der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Stimmung werden angezeigt.

■ ANDERE TUNER

Die Nummer der nächsten Saite sowie die Genauigkeit der Stimmung werden angezeigt.

HINWEIS

- Die Genauigkeit der Stimmung wird auch über die leuchtenden Tasten oberhalb der Displays angegeben.



6 So schließen Sie das Stimmen ab

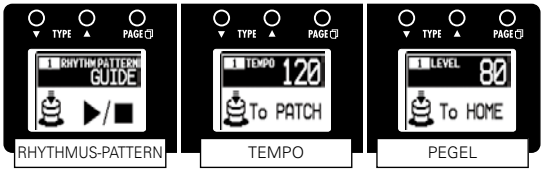
- Drücken Sie (1), (2) oder (3).

Einsatz der Rhythmus-Funktion

1 So aktivieren Sie die Rhythmus-Funktion

- Drücken Sie RHYTHM ▶/■ .

- Das Rhythmus-Pattern beginnt mit der Wiedergabe und der Screen für die Rhythmus-Einstellungen wird geöffnet.



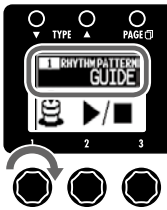
RHYTHMUS-PATTERN | TEMPO | PEGEL

HINWEIS

- Sie können ein Rhythmus-Pattern parallel mit dem Looper verwenden.

2 So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

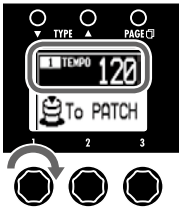


ANMERKUNG

- Auf Seite 59 sind die Pattern-Typen aufgelistet.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.



HINWEIS

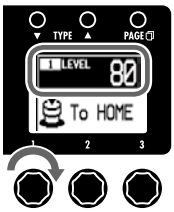
- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

4 So passen Sie den Rhythmus-Pegel an

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

5 So halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

- Drücken Sie 1.

HINWEIS

- Drücken Sie 1 erneut, um die Rhythmus-Wiedergabe wieder zu starten.

6 So schließen Sie die Rhythmus-Einstellung ab

■ Die Rhythmus-Wiedergabe endet und der vorherige Screen erscheint wieder

- Drücken Sie RHYTHM ►/■.

■ So wählen Sie ein Patch aus (während die Rhythmus-Wiedergabe fortgesetzt wird)

- Drücken Sie 2.

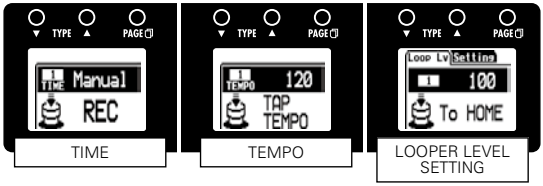
■ So kehren Sie zu den Haupt-Screens zurück (während die Rhythmus-Wiedergabe fortgesetzt wird)

- Drücken Sie 3.

Einsatz des Loopers

1 So aktivieren Sie den Looper

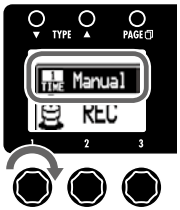
- Drücken Sie 3 für 1 Sekunde.



TIME | TEMPO | LOOPER LEVEL SETTING

2 So stellen Sie die Aufnahmezeit ein

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.



Manual
Starten und stoppen Sie die Aufnahme mit dem Fußschalter.

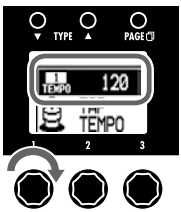
Notenwert
Stellen Sie die Aufnahmezeit durch Eingabe des Tempos und der Anzahl der Viertelnoten ein.

ANMERKUNG

- Der LOOPER kann Sequenzen zwischen 1,5 und 40 Sekunden aufnehmen (bei aktivierter UNDO-Funktion 20 Sekunden).
- Wenn die gewählte Anzahl der Viertelnoten nicht in diesem Bereich liegt, wird sie automatisch angepasst.
- Eine Änderung der TIME-Einstellung löscht den aufgenommenen Loop.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.



HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.
- Solange kein Loop aufgenommen wurde, können Sie mit 2 das Tempo eintippen.

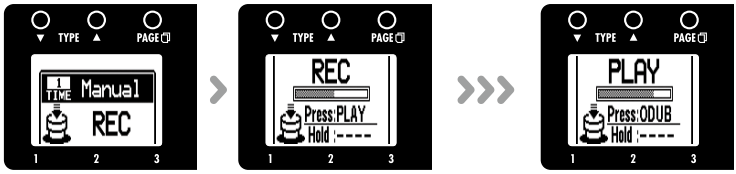
ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Eine Tempo-Änderung löscht den aktuell aufgenommenen Loop.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

4 So können Sie Phrasen aufnehmen und wiedergeben

- Drücken Sie (1).

Aufnahmebereit | Aufnahme | Loop-Wiedergabe



■ In der Einstellung „Manual“

- Wenn (1) erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmedauer (ca. 40 Sekunden) erreicht wird, beginnt die Loop-Wiedergabe (im Display wird „PLAY“ eingeblendet).

■ In der Einstellung für Notenwerte

- Die Aufnahme wird für die eingestellte Dauer fortgesetzt. Anschließend beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display wird „PLAY“ eingeblendet).

HINWEIS

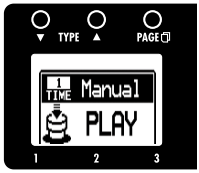
- Drücken Sie (2), um die laufende Aufnahme abzubrechen.

ANMERKUNG

- Während der Rhythmus-Wiedergabe startet die Aufnahme nach dem Vorzähler.
- Da während der Rhythmus-Wiedergabe die Quantisierungs-Funktion aktiv ist, müssen Sie die Aufnahme nicht absolut exakt beenden, um trotzdem einen genau passenden Loop zu erzeugen.

5 So beenden Sie die Loop-Wiedergabe

- Drücken Sie (2).



WEITER>>>

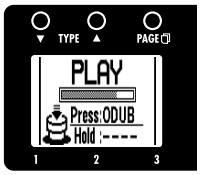
6 So overdubben Sie einen aufgenommenen Loop

■ So starten Sie das Overdubbing

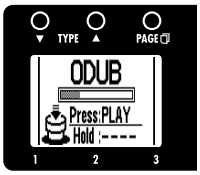
• Drücken Sie während der Loop-Wiedergabe

.

Loop-Wiedergabe



Overdubbing

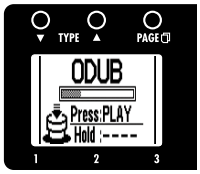


■ So beenden Sie das Overdubbing

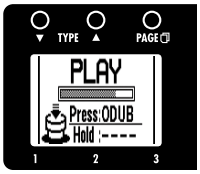
• Drücken Sie

erneut.

Overdubbing



Loop-Wiedergabe

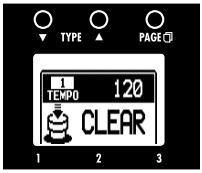


7 So löschen Sie den Loop

• Drücken Sie

für 1 Sekunde.

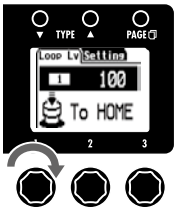
• Im Display wird „CLEAR“ eingeblendet.



8 So passen Sie die Loop-Lautstärke an

■ So passen Sie die Lautstärke der geloopten Phrase an

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.

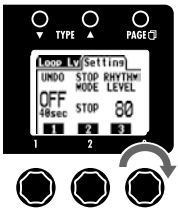


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

■ So passen Sie die Lautstärke des Rhythmus an

- Drücken Sie PAGE im rechten Effekt und bedienen Sie 3.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

9 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken Sie 3.

HINWEIS

- Sie können während der Loop-Wiedergabe zu den Haupt-Screen zurückkehren.

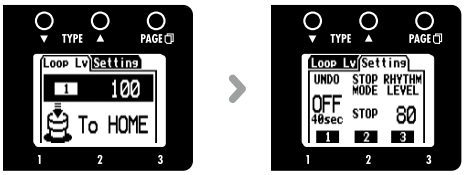
ANMERKUNG

- Wenn Sie zum Haupt-Screen zurückkehren, wird der Loop nicht gelöscht.
- Wenn Sie das Gerät ausschalten (OFF), wird der Loop gelöscht.

WEITER >>>

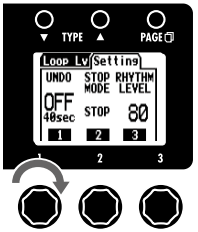
10 So ändern Sie die Looper-Einstellungen

- Drücken Sie PAGE im rechten Effekt.



■ So aktivieren Sie die Undo-Funktion

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



ANMERKUNG

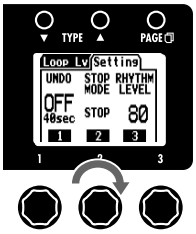
- Bei aktivierter UNDO-Funktion (ON) beträgt die Aufnahmedauer maximal 20 Sekunden.

HINWEIS

- Bei aktivierter UNDO-Funktion können Sie den letzten Overdub löschen, indem Sie 1 1 Sekunde lang drücken. Wenn Sie die Aufnahme rückgängig gemacht haben, können Sie sie (und damit den gelöschten Overdub) wiederherstellen, indem Sie 1 erneut 1 Sekunde lang drücken.

■ So wählen Sie den STOP MODE aus

• Bedienen Sie (2) des rechten Effekts.



STOP MODE	Wie die Loop-Wiedergabe anhält
STOP	Die Wiedergabe hält sofort an.
FINISH	Die Wiedergabe hält an, nachdem der Loop bis zu Schluss wiedergegeben wurde.
FADE OUT	Die Wiedergabe hält nach dem Ausfaden an.

HINWEIS

• Auch wenn die Optionen „FINISH“ oder „FADE OUT“ eingestellt sind, können Sie die Loop-Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie (2) gedrückt halten.

Einsatz der Audio-Interface-Funktionen

Dieses Gerät kann mit Computern mit den folgenden Betriebssystemen benutzt werden.

■ Kompatible Betriebssysteme

Windows

Windows® XP SP3 (32 Bit) oder aktueller

Windows® Vista SP1 (32 Bit, 64 Bit) oder aktueller

Windows® 7 (32 Bit, 64 Bit)

32 Bit: Intel® Pentium® 4 1,8GHz oder besser, 1 GB RAM oder mehr

64 Bit: Intel® Pentium® Dual-Core 2,7GHz oder besser, 2 GB RAM oder mehr

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® Core Duo 1,83 GHz oder besser

1 GB RAM oder mehr

■ Quantisierung (Bit-Rate)

16 Bit

■ Samplingfrequenz

44,1 kHz

Einzelheiten zur Aufnahme, Wiedergabe sowie zu anderen Funktionen finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung.

HINWEIS

- Sie können das Mischungsverhältnis zwischen den Signalen des GB/GBX und des Computers steuern (siehe Seite 24).
- Sie können den Aufnahmepegel einstellen (siehe Seite 25).
- Wenn der POWER-Schalter auf der Stellung OFF steht, kann der GB/GBX über USB an einen Computer angeschlossen und über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.

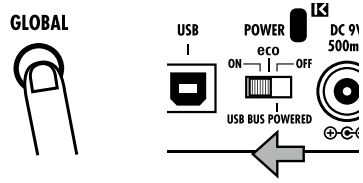
ANMERKUNG

- Um das von der DAW-Software auf Ihrem Computer bearbeitete Signal der angeschlossenen Gitarre abzuhören, stellen Sie für den Parameter AUDIO MONITOR den Wert 100 ein (siehe Seite 24).
  Wird ein anderer Wert eingestellt, werden die Signale von Computer und GB/GBX gemischt, und das Ausgangssignal klingt, als wäre es mit einem Flanger-Effekt bearbeitet worden.

Einstellen des Expression-Pedals

1 So kalibrieren Sie die Pedal-Empfindlichkeit

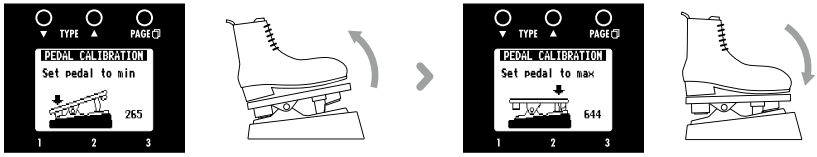
- Halten Sie GLOBAL gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



ANMERKUNG

- Kalibrieren Sie das Pedal, wenn:
  - der Effekt beim Treten des Pedals nicht stark genug ist.
  - die Lautstärke oder der Klang sich auch bei leicht getretenem Pedal zu stark verändern.

- Folgen Sie den Anweisungen und drücken Sie nach jedem Schritt STORE/SWAP.



- Die Kalibrierung ist abgeschlossen, wenn im Screen "OK!" eingeblendet wird.

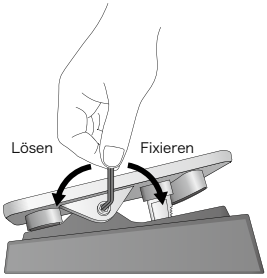
HINWEIS

- Erscheint "ERROR!", führen Sie die gesamte Kalibrierung erneut durch.

2 So stellen Sie den Widerstand ein

Mit einem 5 mm Sechskant-(Imbus-)schlüssel können Sie den Widerstand des Expression-Pedals justieren.

- Führen Sie den Sechskantschlüssel in die Einstellschraube an der Seite des Pedals ein. Drehen Sie im Uhrzeigersinn, um das Pedal fest zu ziehen und gegen den Uhrzeigersinn, um es zu lösen.



ANMERKUNG

- Achten Sie darauf, die Schraube für den Pedalwiderstand nicht zu locker zu drehen, da sie herausfallen könnte und das Pedal sich vom Gerät lösen würde.

Aktualisieren der Firmware

So laden Sie das Aktualisierungsprogramm für die aktuelle Firmware herunter:

Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp).

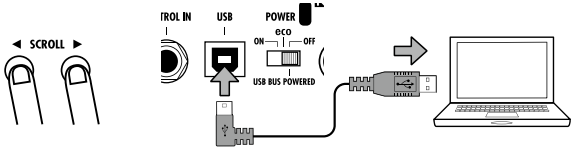
HINWEIS

Öffnen Sie das GLOBAL-Menü, um die aktuelle Firmware-Version anzuzeigen (siehe Seite 25).

1 So bereiten Sie das Firmware-Update vor

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf OFF gestellt ist.

- Halten Sie die beiden Tasten ◄ SCROLL ► gedrückt und verbinden Sie das Gerät über das USB-Kabel mit einem Computer.



- Der Screen VERSION UPDATE wird eingeblendet.

2 So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

ANMERKUNG

- Trennen Sie während der Aktualisierung der Firmware nicht das USB-Kabel.

HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

3 So schließen Sie die Aktualisierung ab

- Wenn die Aktualisierung des GB/GBX abgeschlossen ist, wird im Display „COMPLETE!“ eingeblendet.

- Entfernen Sie das USB-Kabel.

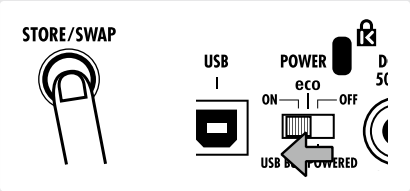
HINWEIS

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden gespeicherte Patches nicht gelöscht.

Zurücksetzen des GB/GBX auf die Werkseinstellungen

1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie STORE/SWAP gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.

2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus

- Drücken Sie STORE/SWAP .

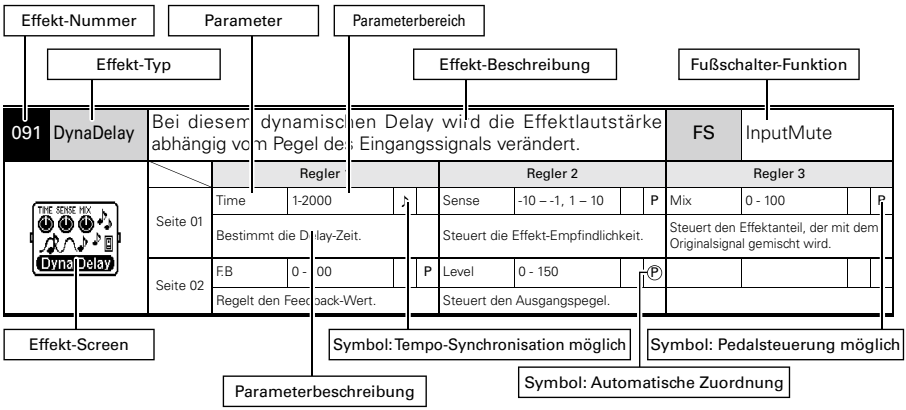
ANMERKUNG

- Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

HINWEIS

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des GB/GBX, inklusive der Patches, auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

Effekt-Typen und -Parameter



■ Effekt-Typen und -Parameter

001 Comp

Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Sense 0 - 10 P Steuert die Empfindlichkeit.	Tone 0 - 10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0 - 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.		

002 RackComp

Dieser Kompressor bietet detailliertere Einstellmöglichkeiten als der „COMP"-Kompressor.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	THRSH 0 - 50 P Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1 - 10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0 - 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK 1 - 10 Steuert die Attackgeschwindigkeit des Kompressors.		

003 M Comp

Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	THRSH 0 - 50 P Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1 - 10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0 - 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02	ATTCK 1 - 10 Steuert die Attackgeschwindigkeit des Kompressors.		

004 SlowATTCK

Bei diesem Effekt wird die Attack-Geschwindigkeit der einzelnen Noten reduziert, so dass eine Art Violin-Effekt entsteht.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	Time 1 - 50 P Steuert die Attack-Zeit.	Curve 0 - 10 P Bestimmt den Verlauf der Lautstärkenänderung in der Attack-Phase.	Level 0 - 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

005 ZNR

ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.

	Regler 1	Regler 2	Regler 3
Seite 01	THRSH 1-25 P Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	DETCT GtrIn, EfxIn Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.	Level 0 - 150 P Steuert den Ausgangspegel.
Seite 02			

006 NoiseGate

Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	THRSH	1-25	P	Level	0 - 150	P			
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert den Ausgangspegel.					
Seite 02									

007 DirtyGate

Dieses Vintage-artige Gate weist beim Schließen einen speziellen Klangcharakter auf.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	THRSH	1-25	P	Level	0 - 150	P			
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert den Ausgangspegel.					
Seite 02									

008 GraphicEQ

Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	160Hz	-12-12		400Hz	-12-12		800Hz	-12-12	
	Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).			Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).			Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).		
Seite 02	3,2kHz	-12-12		6,4kHz	-12-12		12kHz	-12-12	
	Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).			Steuert den Signalpegel im Präsenzbereich (6,4 Hz).			Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).		
Seite 03	Level	0 - 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

009 ParaEQ

Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq1	20 Hz – 20 kHz		Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-12-12	
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.			Steuert die Filtergüte Q von EQ1.			Steuert das Gain von EQ1.		
Seite 02	Freq2	20 Hz – 20 kHz		Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-12-12	
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.			Steuert die Filtergüte Q von EQ2.			Steuert das Gain von EQ2.		
Seite 03	Level	0 - 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

010 CombFLTR

Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Freq	1 - 50	P	Reso	-10 - 10	P	Mix	0 - 100	P
	Steuert die verstärkte Frequenz.			Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 - 10		Level	0 - 150	P			
	Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.					

011 AutoWah

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Reso	0 - 10	P	Level	0 - 150	P
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

012 Resonance

Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Reso	0 - 10	P	Level	0 - 150	P
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

013 Cry

Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Range	1 - 10		P	Reso	0 - 10		P	Sense	-10–1, 1–10		P
	Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.				Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.				Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			
Seite 02	Bal	0 - 100		P	Level	0 - 150		P				
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.				Steuert den Ausgangspegel.							

014 M-Filter

Dieser Envelope-Filter mit seinen an den MOOG MF-101 Tiefpassfilter erinnernden Klangeigenschaften verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Freq	0 - 100		P	Sense	0 - 10			Reso	0 - 10		P
	Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.				Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.				Steuert die Effekt-Resonanz.			
Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow		
	Bestimmt den Filter-Typ.				Steuert den Anteil des gefilterten Signals.				Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.			
Seite 03	Bal	0 - 100		P	Level	0 - 150		P				
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.				Steuert den Ausgangspegel.							

015 Step

Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Depth	0 - 100			Rate	0 - 50	♪	P	Reso	0 - 10		P
	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.			
Seite 02	Shape	0 - 10			Level	0 - 150		P				
	Steuert die Hüllkurve des Effekts.				Steuert den Ausgangspegel.							

016 SeqFLTR

Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Step	2-8			PTTRN	1-8			Speed	1 - 50	♪	P
	Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.				Bestimmt das Effekt-Pattern.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			
Seite 02	Shape	0 - 10			Reso	0 - 10		P	Level	0 - 150		P
	Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.				Steuert die Effekt-Resonanz.				Steuert den Ausgangspegel.			

017 RndmFLTR

Bei diesem Effekt ändert sich der Klangcharakter nach dem Zufallsprinzip.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Speed	1 - 50	♪	P	Range	0 - 100		P	Reso	0 - 10		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Frequenzbereich des Effekts.				Steuert die Effekt-Resonanz.			
Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0 - 100		P
	Bestimmt den Filter-Typ.				Steuert den Anteil des gefilterten Signals.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
Seite 03	Level	0 - 150		P								
	Steuert den Ausgangspegel.											

018 Booster

Der Booster hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tone	0 - 100			Level	0 - 150		P
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02												

019 OverDrive

Simulation des Boss OD-1, des kompakten Bodeneffekts, für den zum ersten Mal der Begriff „Overdrive" verwendet wurde.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tone	0 - 100			Level	0 - 150		P
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02												

020 T Scream

Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

021 Governor

Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

022 Dist+

Simulation des MXR Distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

023 Dist 1

Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

024 Squeak

Simulation der bekannten PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

025 FuzzSmile

Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

026 GreatMuff

Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

027 MetalWRLD

Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

028 HotBox

Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

029 Z Clean

ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

030 Z MP1

Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem MARSHALL JCM800 kombiniert.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

031 Z Bottom

High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

032 Z Dream

High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

033 Z Scream

Im ganzen Frequenzspektrum ausgewogener High-Gain-Sound.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

034 Z Neos

Crunch-Sound auf Basis eines modifizierten Class-A-Combos aus britischer Fertigung.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

035 Z Wild

High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

036 Lead

Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

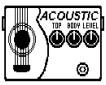
037 ExtremeDS

Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

038 Aco.Sim

Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.



	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Top	0 - 100	P	Body	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert den typischen Saitenklang einer Akustikgitarre.			Steuert die Korpusresonanz einer Akustikgitarre.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02									

039 FD COMBO

Emulierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen geschätzt wird.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

040 DELUXE-R

Emulation eines Fender Deluxe Reverb von 1965.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

041 FD VIBRO

Modellierter Sound eines 63'-er Fender Vibroverb.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

042 US BLUES

Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

043 VX COMBO

Emulation eines britischen Combos, der den Liverpool-Sound der 1960-er repräsentiert.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

044 VX JMI

Emulation eines frühen Modells eines britischen Class-A-Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

045 BG CRUNCH

Crunch-Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

046 MATCH 30

Emulierter Sound eines DC-30 (Kanal 1), des berühmten Matchless-Combos.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

047 CAR DRIVE

Emulation des kleinen High-End-Combos Carr Mercury.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

048 TW ROCK

Dieser Crunch-Sound nutzt den Drive-Kanal eines Two Rock Emerald 50, eines amerikanischen Boutique-Amps.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tube	0 - 100		Level	0 - 150	P
	Steuert das Gain.			Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Trebl	0 - 100		Middl	0 - 100		Bass	0 - 100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.			Steuert den Pegel in den Mitten.			Steuert den Pegel in den Bässen.		
Seite 03	Prese	0 - 100		CAB	Siehe Tabelle 1				
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Lautsprecher-Auswahl.					

049 TONE CITY	Emulation eines Sound City 50 Plus Mark 2, eines legendären britischen Verstärkers.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

050 HW STACK	Emulierter Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

051 TANGERINE	Emulation des aufgrund seines Designs und Sounds einzigartigen Orange Graphic 120.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

052 B-BREAKER	Emulation eines Marshall 1962 Bluesbreaker-Combos.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

053 MS CRUNCH	Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

054 MS 1959	Emulation eines Marshall 1959 Plexi aus dem Jahr 1969.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Gain	0 - 100		P	Tube	0 - 100			Level	0 - 150		P
		Steuert das Gain.				Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.				Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0 - 100			Middl	0 - 100			Bass	0 - 100		
		Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Mitten.				Steuert den Pegel in den Bässen.			
	Seite 03	Prese	0 - 100			CAB	Siehe Tabelle 1						
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Lautsprecher-Auswahl.							

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

055 MS DRIVE

High-Gain-Sound eines Marshall JCM2000-Stacks.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

056 BGN DRIVE

Emulation des Lead-Sounds in Kanal 3 eines Bogner Ecstasy.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

057 BG DRIVE

High-Gain-Sound im roten Kanal eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

058 DZ DRIVE

High-Gain-Sound in Kanal 3 des Diezel-Amps Herbert, eines in Deutschland handgefertigten Gitarrenverstärkers mit drei unabhängigen Kanälen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

059 ALIEN

Emulation des High-Gain-Sounds des Engl Invader mit seinem kräftigen Bassfundament.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

060 REVO-1

Emulation des High-Gain-Sounds eines Krank Revolution 1 Plus.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 - 100 P	Tube	0 - 100	Level	0 - 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Trebl	0 - 100	Middl	0 - 100	Bass	0 - 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.	
Seite 03	Prese	0 - 100	CAB	Siehe Tabelle 1		
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Lautsprecher-Auswahl.			

061 Tremolo

Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Depth	0 - 100		P	Rate	0 - 50	♪	P	Level	0 - 150		P
	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsrate.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9		P								
	Bestimmt die Modulationswellenform.											

062 Slicer

Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	PTTRN	1 - 20			Speed	1 - 50	♪	P	Bal	0 - 100		P
	Bestimmt das Effekt-Pattern.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
Seite 02	THRSH	0 - 50			Level	0 - 150		P				
	Steuert den Effekt-Schwellwert.				Steuert den Ausgangspegel.							

063 Phaser

Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.

	Regler 1				Regler 2			Regler 3			
Seite 01	Rate	1 - 50	♪	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0 - 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02											

064 DuoPhase

Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	RateA	1 - 50	♪	P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA		P	Level	0 - 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	ResoA	0 - 10		P	ResoB	0 - 10		P	Link	Seri, Para, STR		
	Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.				Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.				Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.			
Seite 03	DPT_A	1 - 100		P	DPT_B	1 - 100		P				
	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.				Steuert die Modulationstiefe von LFO B.							

065 WarpPhase

Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Speed	1 - 50	♪	P	Reso	0 - 10		P	Level	0 - 150		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Effekt-Resonanz.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	DRCTN	Go, Back										
	Steuert die Richtung der Modulation.											

066 Chorus

Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Depth	0 - 100			Rate	1 - 50		P	Mix	0 - 100		P
	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0 - 10			Level	0 - 150		P				
	Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							

067 Detune

Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Cent	-25-25			PreD	0 - 50			Mix	0 - 100		P
	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).				Steuer das Pre-Delay des Effekts.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0 - 10			Level	0 - 150		P				
	Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							

WEITER>>>

068 VintageCE

Simulation des BOSS CE-1.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Comp	0 - 9	Rate	1 - 50 P	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Level	0 - 150 P				
	Steuert den Ausgangspegel.					

069 StereoCho

Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100 P	Rate	1 - 50 P	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

070 Ensemble

Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100	Rate	1 - 50 P	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

071 VinFLNGR

Analoger Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100 P	Rate	0 - 50 ♪ P	Reso	-10 - 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 - 50 P	Mix	0 - 100 P	Level	0 - 150 P
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	

072 Flanger

Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100 P	Rate	0 - 50 ♪ P	Reso	-10 - 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 - 50 P	Mix	0 - 100 P	Level	0 - 150 P
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	

073 DynaFLNGR

Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100	Rate	0 - 50 ♪ P	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	
Seite 02	Reso	-10 - 10 P	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		Steuert den Ausgangspegel.			

074 Vibrato

Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100	Rate	0 - 50 ♪ P	Bal	0 - 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

075 Octave

Dieser Effekt transponiert das Signal eine und/oder zwei Oktaven unter den Orginalsound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Oct1	0 - 100 P	Oct2	0 - 100 P	Dry	0 - 100 P
	Steuert die Lautstärke des Sounds eine Oktave unterhalb des Originalsounds.		Steuert die Lautstärke des Sounds zwei Oktaven unterhalb des Originalsounds.		Steuert die Lautstärke des unbearbeiteten Signals.	
Seite 02	Chara	0 - 100	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P
	Steuert den Effekt-Charakter.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

076 PitchSHFT

Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Shift	-12 – 12, 24	Tone	0 - 10	Bal	0 - 100 P
	Steuert das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „0" sorgt für eine Verstimmung.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Fine	-25-25	Level	0 - 150 P		
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).		Steuert den Ausgangspegel.			

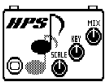
077 MonoPitch

Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Shift	-12 – 12 , 24	Tone	0 - 10	Bal	0 - 100 P
	Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „0" sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Fine	-25 – 25	Level	0 - 150 P		
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).		Steuert den Ausgangspegel.			

078 HPS

Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den transponierten Effekt-Sound in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala.



	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Siehe Tabelle 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Tonhöhe des dem Original zugemischten, transponierten Effekts.		Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

079 BendCho

Dieser Effekt erzeugt ein Pitch-Bending, bei dem das Eingangssignal als Trigger dient und jede Note separat bearbeitet wird.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 - 100	Time	0 - 50 P	Bal	0 - 100 P
	Bestimmt die Effekttiefe.		Bestimmt die Zeit, bevor der Effekt einsetzt.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Mode	Up, Down	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P
	Steuert die Richtung des Pitch-Bending.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

080 RingMod

Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq" erzeugen Sie drastische Klangänderungen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1 - 50 P	Tone	0 - 10	Bal	0 - 100 P
	Steuert die Modulationsfrequenz.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Level	0 - 150 P				
	Steuert den Ausgangspegel.					

081 BitCrush

Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bit	4-16	SMPL	0 - 50 P	Bal	0 - 100 P
	Steuert die Bit-Tiefe.		Steuert die Samplingrate.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

082 Bomber

Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound. FS Trigger

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1 - 100 P	Bal	0 - 100 P
	Legt den Sound-Typ des Effekts fest.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	THRSH	0 - 50	Power	0 - 30	Tone	0 - 10
	Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert die Stärke des Plosiv-Klangs.		Steuert die Klangfarbe.	
Seite 03	Level	0 - 150 P				
	Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

083 MonoSynth

Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Gitarren-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Synth	0 - 100		P	Dry	0 - 100		P	Level	0 - 150		P
	Steuert den Pegel des Synthesizer-Sounds.				Steuert den Pegel des Original-Sounds.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn			Tone	0 - 10			Speed	0 - 100		P
	Steuert die Wellenform.				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt, wie weich die Tonhöhenänderung durchgeführt wird.			

084 Z-Organ

Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Upper	0 - 100		P	Lower	0 - 100		P	Dry	0 - 100		P
	Steuert den Pegel in den Höhen.				Steuert den Pegel in den Bässen.				Steuert den Pegel des Original-Sounds.			
Seite 02	HPF	0 - 10			LPF	0 - 10			Level	0 - 150		P
	Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.				Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.				Steuert den Ausgangspegel.			

085 Delay

Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2500 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Time	1-2500	♪		F.B	0 - 100		P	Mix	0 - 100		P
	Bestimmt die Delay-Zeit.				Regelt den Feedback-Wert.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	HiDMP	0 - 10			P-P	MONO, P-P			Level	0 - 150		P
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.				Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.				Steuert den Ausgangspegel.			

086 TapeEcho

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time"-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.

FS: InputMute

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Time	1-2000	♪	P	F.B	0 - 100		P	Mix	0 - 100		P
	Bestimmt die Delay-Zeit.				Regelt den Feedback-Wert.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	HiDMP	0 - 10			Level	0 - 150		P				
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.				Steuert den Ausgangspegel.							

087 ModDelay

Dieses Delay kann moduliert werden.

FS: InputMute

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Time	1-2000	♪		F.B	0 - 100		P	Mix	0 - 100		P
	Bestimmt die Delay-Zeit.				Regelt den Feedback-Wert.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Rate	1 - 50		P	Level	0 - 150		P				
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Ausgangspegel.							

088 AnalogDly

Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 2500 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Time	1-2500	♪		F.B	0 - 100		P	Mix	0 - 100		P
	Bestimmt die Delay-Zeit.				Regelt den Feedback-Wert.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	HiDMP	0 - 10			P-P	MONO, P-P			Level	0 - 150		P
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.				Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.				Steuert den Ausgangspegel.			

089 ReverseDL

Hierbei handelt es sich um eine Reverse Delay mit einer maximalen Verzögerung von 1250 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Time	10-1250	♪		F.B	0 - 100		P	Bal	0 - 100		P
	Bestimmt die Delay-Zeit.				Regelt den Feedback-Wert.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
Seite 02	HiDMP	0 - 10			Level	0 - 150		P				
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.				Steuert den Ausgangspegel.							

090 MultiTapD

Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1-2500	♪	PTTRN	1-8		Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Tone	0 - 10		Level	0 - 150	P			
	Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.					

091 DynaDelay

Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1-2000	♪	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	F.B	0 - 100	P	Level	0 - 150	P			
	Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Ausgangspegel.					

092 FilterDly

Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1-2000	♪	F.B	0 - 100	P	Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1 - 50	P	Depth	0 - 100	P	Reso	0 - 10	P
	Steuert die Modulationgeschwindigkeit.			Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		
Seite 03	Level	0 - 150	P						
	Steuert den Ausgangspegel.								

093 PitchDly

Bei diesem Effekt wird dem verzögerten Signal ein transponiertes Signal hinzugefügt.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1-2000		Pitch	-12-12	P	Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Steuert den Pegel der dem Delay hinzugefügten Transponisition.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	F.B	0 - 100	P	Tone	0 - 10		Level	0 - 150	P
	Regelt den Feedback-Wert.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.		

094 StereoDly

Bei diesem Stereo-Delay lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	TimeL	1-1000	♪	TimeR	1-1000	♪	Mix	0 - 100	P
	Steuert die Delay-Zeit im linken Delay-Kanal.			Steuert die Delay-Zeit im rechten Delay-Kanal.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	LchFB	0 - 100	P	RchFB	0 - 100	P	Level	0 - 150	P
	Steuert das Delay-Feedback im linken Delay-Kanal.			Steuert das Delay-Feedback im rechten Delay-Kanal.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	LchLv	0 - 100	P	RchLv	0 - 100	P			
	Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.			Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.					

095 PhaseDly

Bei diesem Effekt wird das verzögerte Signal mit einem Phaser-Effekt bearbeitet.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1-2000	♪	F.B	0 - 100	P	Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1 - 50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0 - 150	P
	Steuert die Mod-Geschwindigkeit.			Steuert die Klangfarbe des Effekts.			Steuert den Ausgangspegel.		

096 TrgHldDly

Dieses „Sample-and-Hold"-Delay wird über den Anschlag getriggert.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	10-1000		Duty	25 - 100		Mix	0 - 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Bestimmt die Dauer des Sample-and-Hold-Sounds.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	THRSH	0 - 30		Level	0 - 150	P			
	Steuert den Effekt-Schwellwert.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

097 HD Reverb

Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	0 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1-200	HPF	0 - 10	Level	0 - 150 P
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.	

098 Hall

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30 P	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1 - 100	Level	0 - 150 P		
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.			

099 Room

Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30 P	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1 - 100	Level	0 - 150 P		
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.			

100 TiledRoom

Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30 P	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1 - 100	Level	0 - 150 P		
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.			

101 Spring

Dieses Reverb simuliert einen Federhall.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30 P	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1 - 100	Level	0 - 150 P		
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.			

102 Arena

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30 P	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1 - 100	Level	0 - 150 P		
	Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.			

103 EarlyRef

Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	1 - 30	Shape	-10 - 10 P	Mix	0 - 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 - 10	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

104 Air

Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Size	1 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100 P
	Bestimmt die Größe des Raums.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Ref	0 - 10 P	Level	0 - 150 P		
	Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.		Steuert den Ausgangspegel.			

105 Comp+OD

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Overdrive.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Comp	0 - 10	Gain	0 - 100 P	Level	0 - 150 P
	Steuert die Kompressor-Stärke.		Steuert das Overdrive-Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Tone	0 - 100				
	Steuert die Overdrive-Klangfarbe.					

106 Comp+Phsr

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Phaser.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Comp	0 - 10	Rate	1 - 50 ♪ P	Level	0 - 150 P
	Steuert die Kompressor-Stärke.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8				
	Steuert die Klangfarbe des Phasers.					

107 Comp+AWah

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Auto Wah.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Comp	0 - 10	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P	Level	0 - 150 P
	Steuert die Kompressor-Stärke.		Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Reso	0 - 10 P				
	Steuert die Auto-Wah-Resonanz.					

108 Cho+Dly

Dieser Effekt kombiniert Chorus und Delay.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	ChoRt	1 - 50 P	ChoMx	0 - 100 P	DlyTm	1-2000 ♪
	Steuert die Chorus-Rate.		Steuert die Chorus-Mischung.		Steuert die Delay-Zeit.	
Seite 02	DlyFB	0 - 100 P	DlyMx	0 - 100 P	Level	0 - 150 P
	Steuert das Delay-Feedback.		Steuert die Delay-Mischung.		Steuert den Ausgangspegel.	

109 Dly+Rev

Dieser Effekt kombiniert Delay und Reverb.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	DlyTm	1-1500 ♪	DlyMx	0 - 100 P	RevMx	0 - 100 P
	Steuert die Delay-Zeit.		Steuert die Delay-Mischung.		Steuert die Reverb-Mischung.	
Seite 02	DlyFB	0 - 100 P	Level	0 - 150 P		
	Steuert das Delay-Feedback.		Steuert den Ausgangspegel.			

110 Cho+Rev

Dieser Effekt kombiniert Chorus und Reverb.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	ChoRt	1 - 50 P	ChoMx	0 - 100 P	RevMx	0 - 100 P
	Steuert die Chorus-Rate.		Steuert die Chorus-Mischung.		Steuert die Reverb-Mischung.	
Seite 02	Level	0 - 150 P				
	Steuert den Ausgangspegel.					

111 FLG+VCho

Dieser Effekt kombiniert Flanger und Vintage Chorus.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	FlgDp	0 - 100 P	FlgRt	0 - 50 ♪ P	ChoMx	0 - 100 P
	Steuert die Flanger-Tiefe.		Steuert die Flanger-Rate.		Steuert die Vintage-Chorus-Mischung.	
Seite 02	ChoRt	1 - 50 P	Level	0 - 150 P		
	Steuert die Vintage-Chorus-Rate.		Steuert den Ausgangspegel.			

WEITER>>>

Effekt-Typen und -Parameter

112 PedalVx

Simuliert ein britisches Vintage-Wah-Pedal.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Freq	1 - 50		Ⓟ	DryMX	0 - 100		P	Level	0 - 150		P
	Steuert die verstärkte Frequenz.				Steuert die Mischung mit dem unbearbeiteten Signal.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02												

113 PedalCry

Simuliert ein CRYBABY Vintage-Wah-Pedal.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Freq	1 - 50		Ⓟ	DryMX	0 - 100		P	Level	0 - 150		P
	Steuert die verstärkte Frequenz.				Steuert die Mischung mit dem unbearbeiteten Signal.				Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02												

114 TheVibe

Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Speed	0 - 50		Ⓟ	Depth	0 - 100		P	Bias	0 - 100		P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Modulationstiefe.				Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.			
Seite 02	Wave	0 - 100		P	Mode	VIBRT, CHORS			Level	0 - 150		P
	Steuert die Modulationswellenform.				Legt als Effekt entweder Vibrato oder Chorus fest.				Steuert den Ausgangspegel.			

115 PDL Pitch

Bei diesem Effekt lässt sich mit einem Expression-Pedal die Transponierung in Echtzeit steuern.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Color	1 - 9 (Siehe Tabelle 3)			Tone	0 - 10			Bend	0 - 100		Ⓟ
	Legt das Expression-Pedal als Steuerungsmethode für die Tonhöhenänderung fest.				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
Seite 02	Mode	Up, Down			Level	0 - 150		P				
	Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							

116 PDL MnPit

Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.

	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
Seite 01	Color	1 - 9 (Siehe Tabelle 3)			Tone	0 - 10			Bend	0 - 100		Ⓟ
	Legt das Expression-Pedal als Steuerungsmethode für die Tonhöhenänderung fest.				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
Seite 02	Mode	Up, Down			Level	0 - 150		P				
	Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							

■Tabelle 1

Type	Emulierte Boxen und Speaker
FD COMBO 2x12	Fender Twin Reverb ('65) Box mit 2x12" Jensen-Speakern
DELUXE-R 1X12	Fender Deluxe Reverb Box mit 1x12" Jensen-Speaker
FD VIBRO 2x10	Fender Vibroverb ('63) Box mit 2x10" Jensen-Speakern
US BLUES 4x10	Fender Tweed Bassman Box mit 4x10" Jensen-Speakern
VX COMBO 2x12	Lautsprecher eines britischen Combo-Amps mit 2x12" Celestion-Alnico-Speakern
VX JMI 2x12	Frühes Modell eines britischen Combo-Amps mit 2x12" Celestion-Alnico-Speakern
BG CRUNCH 1x12	Mesa Boogie MkIII Box mit 1x12" Electro Voice-Speaker
MATCH 30 2x12	Matchless DC30 Box mit 2x12" Celestion-Speakern
CAR DRIVE 1x12	Carr Mercury Box mit 1x12" Eminence-Speaker
TW ROCK 1x12	Two Rock Emerald 50 Box mit 1x12" Fane-Speaker
TONE CITY 4x12	Box mit 4x12" Fane-Speakern
HW STACK 4x12	Hiwatt Custom 100 Box mit 4x12" Fane-Speakern
TANGERINE 4x12	Orange Graphic 120 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
B-BREAKER 2x12	Marshall Bluesbreaker Box mit 2x12" Celestion-Speakern
MS CRUNCH 4x12	Marshall 1959 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS 1959 4x12	Marshall 1959 B Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS DRIVE 4x12	Marshall JCM2000 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BGN DRIVE 4x12	Bogner Ecstasy Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BG DRIVE 4x12	Mesa Boogie Dual Rectifier Box mit 4x12" Celestion-Speakern
DZ DRIVE 4x12	Diezel Herbert Box mit 4x12" Celestion-Speakern
ALIEN 4x12	Engl Invader Box mit 4x12" Celestion-Speakern
REVO-1 4x12	Krank Revolution 1 Plus Box mit 4x12" Eminence-Speakern
OFF	Kein Lautsprecher aktiv.

■Tabelle 2

Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall
-6	Dur	Sexte nach unten
-5		Quinte nach unten
-4		Quarte nach unten
-3		Terz nach unten
–m	Moll	Terz nach unten
m		Terz nach oben

Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall
3	Dur	Terz nach oben
4		Quarte nach oben
5		Quinte nach oben
6		Sexte nach oben

■Tabelle 3

Color	Pedal min	Pedal max
1	0 Prozent	+1 Oktave
2	0 Prozent	+2 Oktaven
3	0 Prozent	-100 Prozent
4	0 Prozent	-2 Oktaven
5	0 Prozent	–∞

Color	Pedal min	Pedal max
6	-1 Oktave + Original	+1 Oktave + Original
7	-700 Prozent + Original	+500 Prozent + Original
8	Doubling	Detuned + Original
9	-∞ (0 Hz) + Original	+1 Oktave + Original

Fehlerbehebung

Das Gerät schaltet sich nicht ein

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON" gestellt ist. Im Betrieb über USB-Power müssen Sie den Schalter auf „OFF" stellen, bevor Sie das USB-Kabel anschließen.
- Im Batteriebetrieb müssen Sie eine ausreichende Kapazität der Batterien sicherstellen.

Kein Sound oder geringe Lautstärke

- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–5).
- Passen Sie den Patch-Pegel an (→S. 16).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 20).
- Bei der Lautstärkesteuerung über ein Expression-Pedal muss die passende Lautstärkeeinstellung vorher mit dem Pedal eingerichtet werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 26).

Viele Nebengeräusche sind zu hören

- Überprüfen Sie die geschirmten Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

Der Sound klingt merkwürdig/verzerrt

- Stellen Sie den Parameter OUTPUT auf das Ausgabegerät ein (→S. 21).
- Stellen Sie den Schalter Active/Passive auf die Pickups Ihrer Gitarre oder das Gerät ein, mit dem der G3/G3X direkt verbunden ist (→S. 5).

Ein Effekt funktioniert nicht

- Wenn die Effekt-Prozessorleistung überschritten ist, erscheint „DSP Full!" im Effekt-Display. In diesem Fall wird der Effekt auf Bypass geschaltet. (→S. 10).

Das Expression-Pedal arbeitet nicht richtig

- Überprüfen Sie die Einstellung des Expression-Pedals (→S. 18).
- Stellen Sie das Expression-Pedal neu ein (→S. 37).

Der DAW-Aufnahmepegel ist zu niedrig

- Überprüfen Sie die Einstellung des Aufnahmepegels (→S. 25).

Batterien entladen sich schnell

- Stellen Sie sicher, dass Sie keine Magnesium-Batterien verwenden. Mit Alkaline-Batterien ist ein Dauerbetrieb bis zu 6 Stunden möglich.
- Überprüfen Sie die Batterie-Einstellung (→S. 23).
- Stellen Sie den Batterietyp ein: Die Restkapazität kann nun genauer angezeigt werden.

Spezifikationen

Effekt-Typen		116 Typen
Anzahl der gleichzeitigen Effekte		6
Anzahl der User-Bänke/-Patches		10 Patches x 10 Bänke
Samplingfrequenz		44,1 kHz
A/D-Wandlung		24 Bit mit 128-fachem Oversampling
D/A-Wandlung		24 Bit mit 128-fachem Oversampling
Signalverarbeitung		32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point
Frequenzgang		20 - 20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ Last)
Anzeige		LCD x 3
Eingang		Standard-Monoklinkenbuchse Empf. Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (schaltbar)
Ausgang	**R**	Standard-Monoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslastimpedanz von 10 kΩ oder höher)
	L/MONO/PHONES	Standard-Stereoklinkenbuchse (Line/Headphones) Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslastimpedanz von 10 kΩ oder höher) Kopfhörer: 20 mW + 20 mW (an 32 Ω Last)
	SYMMETRISCHER AUSGANG	XLR-Buchse Ausgangsimpedanz 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (schaltbar) GND LIFT (schaltbar)
Steuereingang		Für FP01/FP02/FS01
Power		Netzteil DC9V (Minus-Pol innen liegend), 500 mA (ZOOM AD-16) Batterien 6 Stunden Dauerbetrieb mit 4 Typ AA Alkaline-Batterien USB Bus-Power
Abmessungen		G3 170 mm (T) x 234 mm (B) x 54 mm (H) G3X 175 mm (T) x 323 mm (B) x 66 mm (H)
USB		USB Audio
Gewicht		G3 1,2 kg G3X 1,6 kg
Optionen		FP01/FP02 Expression-Pedal und FS01 Fußschalter

• 0 dBm = 0.775 Vrms

Rhythmus-Liste

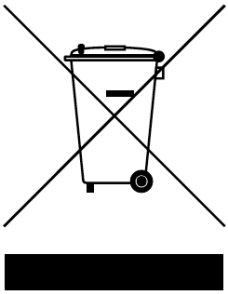
#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4

#	PatternName	TimSig
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4

#	PatternName	TimSig
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Für EU-Länder

Konformitätserklärung:
Dieses Produkt entspricht den Richtlinien der EMV-Richtlinie 2004/108/EG, der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und der ErP-Richtlinie 2009/125/EG sowie der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU



Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte

(gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen/elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten. Weitere Informationen zur Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp

G3/G3X-5002-1